

Pengaruh Metode Pembelajaran Bersama Teman Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERSAMA TEMAN TERHADAP HASIL BELAJAR
DRIBBLE BOLA BASKET
(Studi pada siswa kelas X Elektronika 2 SMK Negeri 1 Bangil)**

Mohammad Yusuf

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya. mohammadyusuf0511@gmail.com

Abdulrachman Syam Tuasikal

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya.

Abstrak

Pengembangan metode pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa dirasa penting untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Berdasarkan metode yang cocok dan efektif untuk dilakukan dalam proses belajar mengajar yaitu metode pembelajaran bersama teman, metode tersebut berfungsi untuk meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa. Penggunaan metode yang tepat dan bervariasi akan menjadi motivasi kegiatan belajar mengajar disekolah untuk menjadi lebih efektif dan lebih inovatif sehingga membuat siswa semangat untuk menerima materi dari guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh metode pembelajaran bersama teman terhadap hasil belajar dribble bola basket pada studi kelas X Elektronika 2 SMK Negeri 1 Bangil dalam mengikuti imata pelajaran PJOK. Penelitian ini merupakan penelitian pra eksperimen dan desain yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design, dimana yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Elektronika 2 SMK Negeri 1 Bangil Pasuruan sebanyak 37 siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan sampel 37 siswa. Hasil (pre-test) pada metode pembelajaran bersama teman adalah rata-rata skor 53.3885, standar deviation 4.91571 dengan variance 24.164. Hasil (post-test) pada metode pembelajaran bersama teman adalah rata-rata skor 68.8709, standar deviation sebesar 5.26536 dengan variance sebesar 24.164. Dengan demikian ada pengaruh yang signifikan dari hasil tes setelah pemberian metode pembelajaran bersama teman pada siswa kelas X Elektronika 2 SMK Negeri 1 Bangil. Sedangkan presentase peningkatan untuk hasil belajar dribble bola basket pada kelompok metode latihan bersama teman yaitu sebesar 29,69%. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh dari hasil belajar dribble bola basket bersama teman.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran, Dribble Bola Basket, Siswa kelas X Elektronika 2

Abstract

The development of learning methods to increase motivation, interests and learning result of the students felt important to get a good learning results. Based on a suitable and effective methods for teaching and learning in the process done i.e. learning methods with your friends, that method works to improve the motivation, interest and students learning result. The use of appropriate methods and varied will be the motivation of teaching and learning activities in all schools to become more effective and more innovative so as to make spirit of students to receive material from teachers. The goal of this research is to know is there any influence of learning methods with your friends against the learning results basketballs dribble on the study of class X of Electronics 2 SMK Negeri 1 Bangil in following PJOK subject. This research is research pre design and experiments used is One Group Pretest-Posttest Design, which became the sample in this research is the class X of Electronics 2 SMK Negeri 1 Bangil Pasuruan as many as 37 students. Based on the results of the research conducted with a sample of 37 students. Results (pre-test) on the method of learning with friends is the average score 53.3885, standard of deviation 4.91571 with variance 24,164. The results of the (post-test) on the method of learning with friends is the average score 68.8709, standard of deviation 5.26536 with a variance in the amount of 24,164. Therefore, there is a significant influence of the test results after giving the learning methods with friends to the students of X of Electronics 2 SMK Negeri 1 Bangil. While the percentage increase for basketball dribble learning result on the group of exercise with friends methods is in the amount of 29,69%. Based on the above explanation then it can be concluded that there are the influences from the learning results of the basketball dribble with your friends.

Keywords: Learning methods, Dribble a basketball, Students of class X Electronic2

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian dari proses pendidikan keseluruhan dan merupakan salah satu sarana untuk

mencapai tujuan pendidikan. Dengan kata lain PJOK merupakan alat bagi pembentukan dan pengembangan anak secara keseluruhan melalui aktifitas jasmani. PJOK yang diajarkan di sekolah mempunyai tujuan diantaranya

meletakkan landasan karakter dan kepribadian yang kuat, mengembangkan sikap sportif, disiplin, tanggung jawab, dan kerjasama.

“PJOK pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Namun perolehan keterampilan dan perkembangan lain yang bersifat jasmaniah itu juga sekaligus sebagai tujuan. Melalui PJOK, siswa disosialisasikan ke dalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan olahraga” (Suherman, 2000: 1).

Untuk menjalankan proses pendidikan, kegiatan belajar dan pembelajaran merupakan suatu usaha yang strategis untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Interaksi yang bersifat mendidik itu terjadi melalui interaksi aktif yang dilakukan antara siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai seorang pengajar atau pendidik. Melalui kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa itu akan ada perubahan perilakunya, sementara kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru untuk memfasilitasi proses belajar, kedua peranan itu tidak akan terlepas dari situasi saling mempengaruhi dalam pola hubungan antara dua subyek, meskipun disini guru lebih berperan sebagai pengelola, atau “*director of learning*”.

Menurut (Djamarah dan Zain, 2013) Kegiatan belajar mengajar yang melahirkan interaksi unsur-unsur manusiawi adalah sebagai suatu proses dalam rangka untuk mencapai tujuan pengajaran bagi guru dan guru berusaha mengatur lingkungan tempat belajar peserta didik agar bergairah dalam menerima pengajaran yang diberikan. Dengan seperangkat teori dan pengalaman yang dimiliki, guru dapat mempersiapkan pengajaran yang sistematis dan mempersiapkan program pengajaran. Salah satu usaha yang tidak pernah guru tinggalkan adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian dari keberhasilan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dan peserta didik.

Kemampuan guru memahami kondisi siswa sangat penting dan perlu untuk memilih pendekatan yang harus dilakukan, agar materi (latihan-latihan keterampilan) yang akan diajarkan dapat dikuasai oleh siswa dengan mudah dan cepat dimengerti. Guru juga harus dapat mengubah siswa yang awalnya malas menjadi bersemangat untuk mengikuti pelajaran yang akan diajarkan. Kemampuan guru dapat berfungsi sebagai motivator bagi siswa untuk melakukan hal-hal yang positif bagi kehidupan siswa itu sendiri dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan bola basket sendiri mempunyai arti olahraga permainan yang menggunakan bola besar yang dimainkan dengan tangan. Bola boleh dioper (dilempar ke teman), boleh dipantulkan ke lantai (ditempat atau

sambil berjalan) dan tujuannya adalah memasukkan bola ke basket (keranjang) lawan. Permainan dilakukan oleh 2 regu masing-masing terdiri dari 5 pemain setiap regu berusaha memasukkan bola ke keranjang lawan dan menjaga keranjangnya sendiri kemasukan sedikit mungkin.

Permainan bola basket memiliki teknik dasar yang harus dikuasai seperti *dribble*, *passing*, dan *shooting*. Dalam penelitian ini peneliti mengambil salah satu materi dalam permainan bola basket yaitu *dribble* dalam bola basket. *Dribble* merupakan membawa lari bola kesegalah arah sesuai dengan peraturan yang ada. Seseorang pemain diperbolehkan membawa bola lebih dari satu langkah asal bola dipantulkan ke lantai, baik dengan berjalan maupun berlari. Menggiring bola harus menggunakan satu tangan. Kegunaan menggiring bola adalah mencari peluang serangan, menerobos pertahanan lawan, ataupun memperlambat tempo permainan.

Pembelajaran PJOK juga memerlukan pengembangan-pengembangan antara lain metode pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 1 Bangil, para siswa dan siswi yang mengikuti mata pelajaran PJOK di SMK tersebut dapat terlaksana dengan baik, hanya pada saat pembelajaran berupa materi bola basket (*dribble*) peneliti melihat masalah ketika pembelajaran PJOK berlangsung masih kurang maksimal terlihat pada waktu guru menerangkan siswa kurang fokus dan waktu guru menyuruh siswa melakukan gerakan *dribble* siswa cenderung bingung untuk melakukan gerakan tersebut. Hal ini dilakukan peneliti dengan cara wawancara kepada siswa setelah pembelajaran PJOK materi *dribble* bola basket dilaksanakan. Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru PJOK tentang bagaimana cara mengajar *dribble* bola basket siswanya, guru mendemonstrasikan kepada siswa apabila kurang paham siswa dan siswi masih cenderung diam dan kurang bertanya. Maka dari itu perlu adanya terobosan (inovasi) yang baru dalam PBM (Proses Belajar Mengajar). Apabila melakukan pembelajaran dengan teman, siswa dan siswi ada yang kurang memahami materi bisa bertanya dengan temannya. Peran pengembangan metode pembelajaran dirasa penting untuk mendapatkan hasil belajar *dribble* yang baik. Karena adanya beberapa masalah tersebut peneliti ingin mengembangkan metode pembelajaran yaitu Metode Pembelajaran Bersama Teman yang diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan hasil belajar *dribble* siswa dan siswi kelas X Elektronika 2 SMK Negeri 1 Bangil. Berdasarkan pernyataan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Metode Pembelajaran bersama Teman Terhadap Hasil

Belajar *Dribble* Bola Basket”. (Studi pada siswa kelas X Elektronika 2 SMKN 1 Bangil).

Hakekat Hasil Belajar

Menurut Abdillah (dalam Aunurrahman, 2009:35), “Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungan”.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif, afektif dan psikomotorik (Purwanto, 2010: 54)

Menurut Suprijono (2013:5-6), “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, hasil belajar sebagai objek penilaian pada hakikatnya menilai penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan intruksional. Hal ini karena isi rumusan tujuan intruksional menggambarkan hasil belajar yang harus dikuasai siswa kemampuan-kemampuan siswa setelah menerima atau menyelesaikan pengalaman belajarnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana (2011:3) yang menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menempuh proses belajar”

Hakekat Bola Basket

Bola basket adalah permainan yang cepat, dinamis, menarik dan mengagumkan. Perubahan angka yang terjadi setiap menitnya membuat permainan ini menarik. Berkat keistimewaan ini, bola basket telah menjadi salah satu permainan terpopuler di dunia dan menjadi permainan di era modern. (bidang III Perbasi, 2006:17).

Untuk permainan bola basket ada gerakan-gerakan dasar yang harus didasari dahulu, yaitu menggiring (*dribble*), operan (*passing*), dan tembakan (*dribble*). (bidang III Perbasi, 2006:18).

Hakekat Dribble Bola Basket

Menggiring bola atau yang disebut *dribble* adalah salah satu cara yang diperbolehkan oleh peraturan untuk membawa lari bola ke segala arah. Seseorang pemain boleh membawa bola lebih dari satu langkah, asalkan bola sambil dipantulkan, baik dengan jalan maupun berlari. Hal tersebut juga dapat dilakukan oleh seorang pemain yang dengan bolanya ingin mendekati ring (basket) dan memasukkannya (menembak).

Menggiring bola ini juga merupakan suatu usaha mengamankan bola dari rampasan lawan, sebab dengan

demikian ia dapat bergerak menjauhkan lawan sambil memantulkan bola kemana ia tuju. Dalam taktik, hal ini dilakukan bila tidak dapat mengoper bola secara tepat. Dalam suatu pertandingan, pada saat seorang pemain melihat jalan ke ring basket terbuka, maka ia dapat mengambil inisiatif melakukan menggiring bola secara cepat sebelum lawan mengetahuinya.

Menurut Bidang III PB Perbasi (2006:44) *Dribble* adalah cara untuk bergerak dengan bola yang dilakukan oleh seorang pemain. Tujuannya untuk membebaskan diri dari lawan atau mencari posisi bagus untuk mengoper atau menembak bola. Saat *dribble*, pemain menjaga bola tetap berada di sisi tubuhnya yang berada jauh dari pemain bertahan. Untuk melakukan *dribble*, bola didorong pelan ke bawah dengan kondisi jari tangan terbuka. Semua pemain

Hasil Belajar Dribble Bola Basket

Menurut Abdillah (dalam Aunurrahman, 2009:35), “Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Menurut Snelbeker (dalam Rusmono, 2012:8), “Mengatakan bahwa perubahan atau kemampuan baru yang di peroleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar adalah merupakan hasil belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman”. Menurut Suprijono (2009:5-6), hasil belajar adalah pola pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan ketrampilan. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, hasil belajar sebagai objek penilaian pada hakikatnya menilai penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan *instruksional*.

Hakekat Metode Pembelajaran

Menurut Abdul Majid (2015:193) Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplemantasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar kegiatan yang telah disusun tercapai secara optimal.

Menurut Hamdani (2010:80) Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Karena penyampaian itu berlangsung pada interaksi edukatif, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru

Hakekat Metode Pembelajaran Bersama Teman Terhadap Dribble Bola Basket

Pembelajaran bersama teman menurut Djamarah dan zain (2002 :29) adalah pembelajaran yang terpusat

pada siswa, dalam hal ini siswa belajar dan siswa lain yang memiliki status umur, kematangan atau harga diri yang tidak jauh berbeda dari dirinya sendiri. Sehingga anak tidak merasa begitu terpaksa untuk menerima ide-ide dan sikap dari “gurunya” yang tidak lain adalah teman sebayanya itu sendiri. Dalam tutor sebaya, teman sebaya yang lebih pandai memberikan bantuan belajar kepada teman-teman sekelasnya di sekolah. Bantuan belajar oleh teman sebaya dapat menghilangkan kecanggungan. Bahasa teman sebaya lebih mudah dipahami, selain itu dengan teman sebaya tidak ada rasa enggan, rendah diri, malu, dan sebagainya, sehingga diharapkan siswa yang kurang paham tidak segan-segan untuk mengungkapkan kesulitan-kesulitan yang dihadapinya. Melalui tutor sebaya ini siswa bukan hanya dijadikan sebagai objek pembelajaran tetapi menjadi subjek pembelajaran, yaitu siswa diajak untuk menjadi tutor atau sumber belajar dan tempat bertanya bagi temannya. Dengan cara demikian siswa yang menjadi tutor melakukan repetition (pengulangan) dan menjelaskan kembali materi sehingga menjadi lebih paham dalam setiap bahan ajar yang disampaikan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design* yaitu tidak ada kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksud untuk diteliti, yang nantinya akan dikenai generalisasi. Generalisasi adalah suatu cara pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu atau objek yang lebih luas berdasarkan data yang diperoleh dari sekelompok individu atau objek yang lebih sedikit (Maksum, 2012:53).

Variabel adalah suatu konsep yang memiliki variabilitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian (Maksum, 2012:29). Variabel sendiri terdiri dari dua macam yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel penelitian, yaitu: Variabel bebas: Metode pembelajaran bersama teman, Variabel terikat: Hasil belajar dribble permainan bola basket

Menurut Maksum (2012:137), instrumen merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data ada dua kategori, yaitu tes dan non-tes. Dalam penelitian ini menggunakan tes. Tes adalah sebuah prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data atau keterangan yang diinginkan

dengan cara yang relatif tepat yaitu Test *Dribble* dan Pelaksanaan Tes *Dribble*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bagian ini, disajikan hasil penelitian dari proses penilaian pre-test dan post-test menggunakan metode pembelajaran bersama teman materi permainan bola basket. Sampel penelitian adalah kelas X Elektronika 2 SMK Negeri 1 Bangil dengan jumlah 37 siswa. Perhitungan data dilakukan dengan menggunakan teknologi program (IBM) *Statistical Package for The Social Science* (SPSS) *Statistic* 21.

Deskripsi Data

Tabel 1 Descriptive Statistics

	N	Min	Max	Rerata	Sd
Pretest	37	41.87	61.60	53.39	4.92
Posttest	37	56.57	77.30	68.87	5.27
Pengaruh	37			29,69%	

Hasil skor test sebelum perlakuan (pre-test) adalah rata-rata skor 53,3885, *standar deviation* sebesar 4,91571 dengan *variance* 24,164, skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 41,87 dan 61,60

Hasil skor test sesudah perlakuan (post-test) adalah rata-rata skor 68,8709, *standar deviation* sebesar 5,26536, dengan *variance* sebesar 24,164, skor terendah dan skor tertinggi masing-masing sebesar 56,57 dan 77,30.

Skor pengaruh pre-test dan pos-test adalah rata-rata Pengaruh sebesar 29,69%

Tabel 2 Uji Normalitas

Data	Kolmogorov	Asymp.Sig	Distribusi
Pretest	.501	.963	Normal
Posttest	.636	.813	Normal

Dari Hasil Tabel 2 diatas baik untuk *test* mempunyai nilai *assymp.sig* lebih besar dari taraf signifikan 0,05, berdasarkan kriteria pengujian maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 3 Hasil Perhitungan T-Test

	N	Df	t _{hitung}	t _{tabel}
Pre-test	37	36	24,446	2,02809
Post-test				
LBT				

Berdasarkan hasil perhitungan *Thitung* dan *Ttabel* diperoleh hasil nilai *Thitung* sebesar 24,446. Sedangkan nilai *Ttabel* adalah sebesar 2,02809. Karena *T* hitung berada pada zona *Ha* diterima, *T*-tabel berada di zona di tolak. Kesimpulan ada pengaruh dari hasil tes setelah pemberian metode pembelajaran bersama teman pada siswa kelas X Elektronika 2 SMK Negeri 1 Bangil.

Pembahasan disini akan membahas penguraian hasil penelitian tentang pengaruh metode pembelajaran bersama teman terhadap hasil belajar materi permainan bola basket pada siswa kelas X Elektronika 2 SMK Negeri 1 Bangil.

Hasil tes sebelum diberikan perlakuan (pre-test) adalah rata-rata skor 58.6, *Standar deviation* sebesar 4.948 dengan *variance* 24.487, skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 51.6 dan 71.5. Hasil skor tes setelah diberikan perlakuan (post-test) adalah rata-rata skor 73.4, *standar deviation* 6.714 dengan *variance* sebesar 45.08, skor terendah dan skor tertinggi adalah 61.5 dan 84.5. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penerapan metode pembelajaran bersama teman dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi permainan bola basket. Ini dapat terjadi karena guru memberikan 2 kali perlakuan. Guru tidak hanya menjelaskan dan mendemonstrasikan tugas gerak namun guru juga membentuk kelompok-kelompok terdiri dari 8 siswa, dan setiap kelompok saling bekerja sama untuk memahami sebuah materi yang diberikan. Sehingga memicu motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian skor Pengaruh pre-test dan post-test rata-rata pengaruhnya adalah 29,69%.

Berdasarkan Tabel 2 diketahui Kolmogorov pada saat pre-test adalah .501 dan Kolmogorov pada saat post-test adalah .636. Dapat disimpulkan bahwa data saat pre-test dan pos-test adalah berasal data normal karena kormogolov lebih besar dari pada nilai Alpha yaitu 5% (0.05).

Berdasarkan hasil dari perhitungan uji beda, pembelajaran bersama teman T-hitung berada pada zona H_a diterima, sedangkan T-tabel berada di zona ditolak maka 5% maka H_a diterima. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang dari hasil tes metode pembelajaran bersama teman pada siswa kelas X Elektronika 2 SMK Negeri 1 Bangil. Adanya pengaruh yang tidak signifikan dipengaruhi oleh terbenturnya jadwal penelitian dengan sekolah yang pada saat itu akan mengikuti karnaval Kabupaten Pasuruan yang diikuti seluruh siswa SMK Negeri 1 Bangil.

PENUTUP

Simpulan

Ada pengaruh yang signifikan pemberian pembelajaran menggunakan metode pembelajaran bersama teman terhadap hasil belajar dribble bola basket di SMK Negeri 1 Bangil.

Ada peningkatan sebesar 29,69%. Dengan demikian menggunakan metode pembelajaran bersama teman dapat membantu dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran

Dalam proses pembelajaran hendaknya seorang guru harus memiliki beberapa metode pembelajaran dan strategi mengajar yang bisa disesuaikan dengan kondisi sekolah, siswa, maupun sarana dan prasarana. Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Metode pembelajaran bersama teman bisa menjadi salah satu alternatif guru sebagai metode pembelajaran terhadap siswa.

Bagi peneliti yang lain hendaknya dapat mengembangkan penelitian sejenis khususnya berkaitan dengan metode pembelajaran bersama teman dengan pembahasan yang lebih luas dan berkembang yang menjadikan variasi belajar siswa menjadi lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Bidang III PB Perbasi. 2006. *Bola Basket Untuk Semua*. Jakarta: PB PERBASI.
- Djamarah dan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- <http://www.google.com/search?client=msrim&hl=id&q=Permendiknas%20%2002%20tahun%202006%ie=UTF-8&channel=browser>. Diakses tanggal 11 Maret 2016 pukul 20.43 wib.
- <http://kusdiyono.wordpress.com>. Diakses tanggal 28 Maret 2016 pukul 13.30
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2006. *Standart isi untuk pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik dalam Olahraga. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Surabaya*.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: UNESA University Press-2012.
- Oliver, J. 2007. *Dasar-dasar Basket*. Bandung: Pakar Raya.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rahantoknam. 2006. *Parameter TestSMP/SMA Ragunan: Deputi Bidang Peningkatan Prestasi Dan IPTEK Olahraga Kementerian Negara Pemuda Dan Olahraga*
- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based learning itu Perlu*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

- Sudjana, Nana. 2011. *Dasar-dasar proses Belajar-Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suherman, Adang. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Departemen Pendidikan Nasional
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta Pustaka Belajar.
- Yamin, Martinis. 2013. *Strategi & Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).

